

Certificat Avancé

Design de Mode Virtuel





Certificat Avancé Design de Mode Virtuel

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès web: www.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-design-mode-virtuel

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Design de Mode Virtuel es nouvelles technologies ont apporté des avantages considérables au design de mode. L'utilisation d'outils permettant de dessiner en 2D et en 3D a été fondamentale pour traduire l'idée en réalité de manière absolument fidèle. Elle ouvre également de nouvelles possibilités, comme le développement de costumes pour les personnages de jeux vidéo. Tout cela rend indispensable l'acquisition par les designers d'un niveau de compétence plus élevé dans ce type de programmes, grâce auquel ils pourront améliorer leurs techniques de dessin et accéder à un nouveau marché qui va au-delà de la création traditionnelle de collections pour les magasins, et se lance dans les jeux vidéo ou les films d'animation.



“

Misez sur l'innovation et les nouvelles technologies et utilisez-les pour concevoir vos collections. Vous constaterez de grands avantages en peu de temps”

Le design de mode a évolué de façon spectaculaire ces dernières années. Des dessins traditionnels réalisés avec du papier et des crayons, nous sommes passés aux dessins virtuels qui montrent chacune des caractéristiques des vêtements et des accessoires. Les professionnels du secteur doivent donc bénéficier d'un niveau de formation plus élevé qui leur permette d'utiliser tous les nouveaux outils disponibles pour la numérisation de leurs collections.

Grâce à cela, non seulement il sera possible d'offrir aux consommateurs des produits plus personnalisés et adaptés à leurs besoins, mais ils pourront également découvrir, par le biais des sites web des magasins, toutes les caractéristiques des vêtements ou concevoir des looks complets à acheter ultérieurement. Cela permet également de mieux connaître le consommateur avant l'achat, ce qui est un atout supplémentaire pour sa fidélisation.

D'autre part, l'introduction des outils de numérisation dans l'industrie de la mode a été un atout pour la diversification du secteur, puisque les dessins ne sont pas seulement créés pour être montrés sur les podiums et vendus dans les magasins, mais peuvent aussi être créés pour être utilisés par des personnages animés pour des films, la télévision ou des jeux vidéo. Ainsi, de plus en plus de créateurs de mode misent sur la création de costumes pour des avatars virtuels.

Sans aucun doute, ce programme est devenu une nouveauté absolue sur le marché et, de plus, il offre aux étudiants la formation supérieure dont ils ont besoin pour réussir dans ce domaine en ligne, leur permettant de combiner leur apprentissage avec le reste de leurs obligations quotidiennes.

Ce **Certificat Avancé en Design de Mode Virtuel** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont :

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en mode
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Son accent particulier sur les méthodologies innovantes en conception virtuelle de manière
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Adidas, Inditex ou Hugo Boss ont déjà intégré le CLO Virtual Fashion comme un outil essentiel pour leurs créations. Ne restez pas à la traîne dans la numérisation de vos collections"

“

Les nouvelles technologies ont favorisé l'évolution du design de la mode, en réalisant des créations plus adaptées aux besoins des clients"

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine de la mode, qui apportent l'expérience de leur travail, à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'apprenant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

La numérisation des dessins de mode a été une révolution, permettant aux utilisateurs d'obtenir des informations plus complètes sur chaque vêtement avant même de le voir en magasin.

La fabrication de vêtements en 3D permettra aux consommateurs de connaître chaque détail grâce aux images figurant sur les sites de vente.



02 Objectifs

Les étudiants qui suivent ce cursus à la TECH Université Technologique trouveront une occasion unique de se familiariser avec les principaux outils de numérisation des vêtements et des accessoires de mode. En outre, ils seront formés pour diversifier leur travail vers la création de costumes pour des personnages de jeux vidéo, grâce à l'utilisation du programme CLO Virtual Fashion, l'un des plus importants programmes actuellement utilisés pour le développement de ce type de travail.



“

*Adaptez vos dessins sur papier aux
dessins numériques et obtenez une
plus grande précision dans les tailles et
les silhouettes imaginées”*



Objectifs généraux

- ◆ Développer des compétences virtuelles pour le nouvel environnement de la mode, en gérant les codes actuels et en favorisant un esprit créatif et artistique
- ◆ Élaborer un projet de conception professionnelle ayant la capacité d'avoir un impact mondial sur la base de nouvelles opportunités
- ◆ Une conception consciente de l'utilisation des matériaux, grâce à une connaissance approfondie de l'utilisation des tissus
- ◆ Avoir de l'agilité et de la flexibilité pour faire face aux changements avec une perspective interdisciplinaire
- ◆ Matérialiser le lien entre le monde imaginaire et le monde réel

“

L'outil CLO Virtual Fashion vous permettra de concevoir des vêtements pour les jeux vidéo de manière simple”





Objectifs spécifiques

Module 1. Design de mode structurel et intégral

- ◆ Concevoir des idées et les représenter de manière visuelle
- ◆ Avoir une connaissance approfondie de la structure de la figure humaine pour communiquer la fonction du vêtement
- ◆ Savoir manier les techniques traditionnelles, ainsi que les outils technologiques, qui permettent d'esquisser un motif presque sans avoir de notions graphiques

Module 2. La conception de bijoux et d'accessoires

- ◆ Conceptualiser et concevoir une collection d'accessoires à un niveau professionnel, en assurant sa viabilité
- ◆ Développer un modèle technique et artisanal, en accordant une attention particulière au choix des matériaux
- ◆ Obtenir des connaissances spécialisées sur les gemmes et les pierres précieuses, mais aussi sur les outils numériques spécifiques au secteur

Module 3. Vêtements spéciaux

- ◆ Costumes pour vêtements spéciaux
- ◆ Apprendre à concevoir des costumes pour le cinéma, le théâtre et la télévision.
- ◆ Se spécialiser dans les vêtements de haute couture

Module 4. CLO Virtual Fashion Design

- ◆ Utiliser différents outils de conception 2D et 3D
- ◆ Connaître en profondeur et être capable de gérer le programme CLO Virtual Fashion
- ◆ Savoir concevoir des costumes numériques pour les jeux vidéo

03

Direction de la formation

TECH Université Technologique a sélectionné les meilleurs spécialistes du design de mode virtuel pour développer ce diplôme innovant. Ainsi, les étudiants auront accès aux contenus les plus récents, grâce auxquels ils pourront utiliser les outils les plus récents pour la conception en 2D et 3D de vêtements et d'accessoires qui seront indispensables, par exemple, pour la création des costumes des personnages de jeux vidéo.





“

Les enseignants de ce programme vous donneront les clés pour créer des designs virtuels adaptés aux nouveaux marchés”

Direction



Mme García Barriga, María

- Plus de 15 ans d'expérience dans la génération de contenu dans différents domaines : logistique et distribution, mode et littérature ou conservation du patrimoine artistique
- Elle a travaillé dans de grands médias tels que RTVE et Telemadrid
- Elle a travaillé dans de grands médias tels que RTVE et Telemadrid
- Postgraduate en marketing et communication dans les entreprises de mode et de luxe par l'UCM
- MBA de l'ISEM Fashion Business School, l'école de commerce de la mode de l'université de Navarre
- Doctorant en création de tendances de mode
- Auteur de Le motif de l'éternité : création d'une identité en spirale pour l'automatisation des tendances de la mode

Professeurs

Mme Miñana Grau, Mari Carmen

- ◆ Designer indépendant chez Petite Antoinette
- ◆ Cofondatrice de la marque @TheIraMare, spécialisée dans la création de foulards et d'accessoires
- ◆ Designer dans différents défilés
- ◆ Diplôme Universitaire en Design de Mode à Barreira Arte y Diseño
- ◆ Diplômée du diplôme supérieur en design de mode et stylisme de Barreira Arte y Diseño
- ◆ Diplômé en conception de chapeaux et d'accessoires à Barreira Arte y Diseño
- ◆ Cours de technologie de la couture
- ◆ Cours de modélisme, coupe et confection de costumes valenciens

Mme Romero Monente, Begoña

- ◆ Directeur général de l'agence Young Promotion, créatrice du service de personal shopper dans les aéroports espagnols
- ◆ Spécialisé dans l'exécution de campagnes publicitaires dans les magasins Duty Free, avec des comptes tels que AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc, etc.
- ◆ Radiodiffuseur, rédacteur et responsable de la communication pour divers médias on/off, créant du contenu pour les sections sport, politique et tourisme
- ◆ Coordonne les activités de l'Airport Promotion Agencies Association, une organisation qui regroupe les principales agences européennes de marketing de terrain dans les aéroports
- ◆ Conférencier et enseignant dans divers cours de Retail Management, il, de marketing numérique et de gestion des personnes
- ◆ Leader des processus de mentorat et de coaching personnalisés pour les entrepreneurs.
- ◆ Diplômée en Journalisme de l'Université de Malaga
- ◆ Diplôme en publicité et relations publiques de l'Université ouverte de Catalogne
- ◆ MBA à l'ISEM Fashion Business School de l'Université de Navarre
- ◆ Coach à l'École Européenne de Coaching

Mme Rodríguez Flomenboim, Florencia

- ◆ Conseiller en image et responsable de la gestion des showrooms et de la mise en œuvre des concept stores
- ◆ Producteur et rédacteur de mode pour différents éditeurs, agences et marques.
- ◆ Mise en scène créative de différentes pièces, en se concentrant sur le symbolisme de l'image
- ◆ Diplômé en arts du spectacle de l'ESAD de Murcie
- ◆ Spécialisée dans la création artistique et l'analyse des tendances de la mode.
- ◆ Diplôme en relations internationales de l'ITC Sraffa à Milan
- ◆ Maîtrise en production éditoriale de mode et en design de mode de l'American Modern School of Design, Buenos Aires, Argentine

Mme Anguiano, Daniela

- ◆ Styliste, graphiste et créatrice de contenu
- ◆ Graphiste, Community Manager et créateur de contenu. Association entre les femmes et Soulem. Madrid
- ◆ Styliste et graphiste. Fasrev. International Team
- ◆ Styliste et graphiste pour le créateur Fernando Claro. Madrid
- ◆ Fondateur et directeur artistique. Pipper's Design. Madrid
- ◆ Designer textile. Baby Zanell
- ◆ Designer de mode et de textile. Université de Palerme, Buenos Aires, Argentine
- ◆ Cours de production de mode. EBA, Buenos Aires, Argentine
- ◆ Cours d'éducation Elle Education Branded Content Creator.. Mindway, Madrid

04

Structure et contenu

Les nouvelles technologies permettent de numériser les dessins de vêtements et d'accessoires afin d'obtenir une plus grande précision dans les dessins et, par conséquent, que le résultat final soit le plus fidèle possible à l'idée proposée. Grâce à ce diplôme de TECH Université Technologique, les étudiants acquerront toutes les connaissances spécifiques qui leur permettront de créer des designs virtuels pour des collections de vêtements et d'accessoires, en utilisant les technologies les plus innovantes disponibles aujourd'hui.





“

Grâce à ce programme, vous pourrez mettre en pratique les principales techniques 3D pour la création de vêtements et d'accessoires"

Module 1. Design de mode structurel et intégral

- 1.1. Dessin expressif
 - 1.1.1. Structure anatomique du corps humain
 - 1.1.2. Espace tridimensionnel
 - 1.1.3. Perspective et analyse Matrix
- 1.2. Sémiotique visuelle
 - 1.2.1. Couleur et lumière dans les formes tridimensionnelles
 - 1.2.2. Contour et ombrage
 - 1.2.3. Le mouvement des vêtements dans l'anatomie féminine et masculine
- 1.3. Composition I
 - 1.3.1. Volume
 - 1.3.2. Silhouette de femme et silhouette d'homme
 - 1.3.3. Forme et forme négative
- 1.4. Composition II
 - 1.4.1. Symétrie et asymétrie
 - 1.4.2. Construction et déconstruction
 - 1.4.3. Drapage et ornements de bijoux
- 1.5. Outils de représentation
 - 1.5.1. Le croquis géométrique
 - 1.5.2. Techniques de rapid sketching et de poison
 - 1.5.3. Canva
- 1.6. Méthodologie de conception
 - 1.6.1. Conception assistée par ordinateur
 - 1.6.2. CAD/CAM: prototypes
 - 1.6.3. Produits finis et séries de production
- 1.7. Personnalisation et transformation des vêtements
 - 1.7.1. Découpage, assemblage et finition
 - 1.7.2. Adaptation des modèles
 - 1.7.3. Personnalisation des vêtements

- 1.8. Packaging
 - 1.8.1. L'emballage comme extension du Branding
 - 1.8.2. Packaging durable
 - 1.8.3. Personnalisation automatisée
- 1.9. Atomic Design
 - 1.9.1. Composants du système
 - 1.9.2. Modèles
 - 1.9.3. Typologie des sites web des designers
- 1.10. App Design
 - 1.10.1. Techniques d'illustration mobile
 - 1.10.2. Outils de conception intégrés : Procreate
 - 1.10.3. Outils de soutien : Pantone Studio

Module 2. La conception de bijoux et d'accessoires

- 2.1. Anatomie et configuration des accessoires
 - 2.1.1. Chaussures
 - 2.1.2. Sacs et ceintures
 - 2.1.3. Bijoux de fantaisie et bijoux
- 2.2. Matériaux spécifiques pour la conception d'accessoires
 - 2.2.1. Raccords et quincaillerie
 - 2.2.2. Tissus synthétiques
 - 2.2.3. Matériel technique
- 2.3. Flux de travail
 - 2.3.1. Relations avec les fournisseurs
 - 2.3.2. Fabrication industrielle sous contrat
 - 2.3.3. Prix du marché
- 2.4. Prototypage de produits
 - 2.4.1. Dessin et croquis
 - 2.4.2. Fiche technique du produit
 - 2.4.3. Production à grande échelle : INGA 3D

- 2.5. Création de bijoux
 - 2.5.1. Gemmes et pierres précieuses
 - 2.5.2. Bijoux fantaisie et matériaux alternatifs
 - 2.5.3. Prototypage de bijoux imprimés en 3D
- 2.6. Rhinorejewel
 - 2.6.1. Outils en métal et en pierre précieuse
 - 2.6.2. Outils de modélisation
 - 2.6.3. Outils en pierre calibrés
- 2.7. Développement de produits
 - 2.7.1. Créativité et faisabilité de l'accessoire
 - 2.7.2. Développement de la collection : alignement sur la marque
 - 2.7.3. Méthodologie de présentation d'une collection d'accessoires
- 2.8. La peau
 - 2.8.1. La fourrure animale et son traitement
 - 2.8.2. Matériaux synthétiques
 - 2.8.3. Durabilité et environnement
- 2.9. Personnalisation et transformation des accessoires
 - 2.9.1. Transformation manuelle
 - 2.9.2. Perles et breloques
 - 2.9.3. Vêtements de bijouterie : ceintures, fermetures de sacs et robes de bijouterie
- 2.10. Montres et lunettes de soleil
 - 2.10.1. Bijoux et composition
 - 2.10.2. Matériaux spécifiques
 - 2.10.3. Montage

Module 3. Vêtements spéciaux

- 3.1. Collections de sport
 - 1.1.1. Évolution de la mode sportive
 - 1.1.2. Design et créativité décontractés
 - 3.1.3. Vêtements sportswear et activewear
- 3.2. Patronage et conception de vêtements de sport
 - 3.2.1. Ergonomie de l'athlète
 - 3.2.2. Couture technique
 - 3.2.3. Matériaux techniques : évaporation, respirabilité et imperméabilité
- 3.3. Conception de vêtements pour les films et les séries télévisées
 - 3.3.1. Influence de la mode sur les arts du spectacle
 - 3.3.2. Le département des costumes dans un film
 - 3.3.3. Révision du scénario pour la conception de costumes de fiction
- 3.4. Flux de travail dans le film
 - 3.4.1. Documentation sur les périodes et les styles
 - 3.4.2. Mise en scène cinématographique par les costumes
 - 3.4.3. Tissus et techniques appliqués pour la finition finale
- 3.5. Costumes pour le cinéma
 - 3.5.1. Costumes de dessins animés
 - 3.5.2. Costumes Marvel
 - 3.5.3. Costumes d'époque
- 3.6. Les défilés et les galas de cinéma
 - 3.6.1. Modélisme expérimental
 - 3.6.2. Figurinisme pour les mannequins et les actrices
 - 3.6.3. La mise en scène des costumes sur le tapis rouge
- 3.7. Fiction scénique
 - 3.7.1. Costumes pour l'opéra
 - 3.7.2. Costumes pour le théâtre
 - 3.7.3. Costumes pour la danse et le cirque

- 3.8. La Haute couture
 - 3.8.1. Confection de vêtements sur mesure
 - 3.8.2. Techniques d'illustration créatives
 - 3.8.3. Collections nuptiales
- 3.9. Tailoring et confection
 - 3.9.1. Patrons de costumes pour hommes et femmes
 - 3.9.2. Tissus saisonniers
 - 3.9.3. Tendances futures de la confection
- 3.10. Placement de produits
 - 3.10.1. Collaborations avec des marques consolidées pour la garde-robe de séries télévisées
 - 3.10.2. La proposition et la présentation des besoins
 - 3.10.3. Sélection des vêtements et coût de la collaboration

Module 4. CLO Virtual Fashion Design

- 4.1. Techniques de conception actuelles
 - 4.1.1. Conception en 2 dimensions
 - 4.1.2. Conception en 3 dimensions
 - 4.1.3. Le programme CLO Virtual Fashion
- 4.2. Création numérique et conception expérimentale
 - 4.2.1. Création numérique et conception expérimentale
 - 4.2.2. Interface utilisateur du CLO Virtual Fashion
 - 4.2.3. Animation 3D des avatars
- 4.3. La couture virtuelle
 - 4.3.1. Couture segmentaire
 - 4.3.2. Couture libre
 - 4.3.3. Structure en couches
- 4.4. Bibliothèque de tissus CLO Virtual Fashion
 - 4.4.1. Tissus couramment utilisés
 - 4.4.2. Revêtements
 - 4.4.3. Ajustement des vêtements
- 4.5. Processus streamline
 - 4.5.1. Couleurs et motifs
 - 4.5.2. Composition du design
 - 4.5.3. Echantillons 3D
- 4.6. Création de textures
 - 4.6.1. Donner et modifier des textures
 - 4.6.2. Opacité, réflexion et position
 - 4.6.3. Carte normale et carte de déplacement
- 4.7. Création de vêtements I
 - 4.7.1. Le vêtement
 - 4.7.2. Imprimés
 - 4.7.3. Rendu
- 4.8. Création de vêtements II
 - 4.8.1. Plis
 - 4.8.2. Fonds et lames
 - 4.8.3. Soleil et rembourrage
- 4.9. Environnements simulés
 - 4.9.1. Techniques de coiffage
 - 4.9.2. Visualisation des vêtements dans les environnements de vente au détail
 - 4.9.3. Promotion de la collection virtuelle
- 4.10. Marchés émergents et techniques d'entrée
 - 4.10.1. Calcul des coûts
 - 4.10.2. Enchères
 - 4.10.3. L'industrie des jeux vidéo



Découvrez les outils que vous pouvez utiliser pour créer des modèles de mode virtuels et offrir une plus grande personnalisation à vos clients"



05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu
les meilleurs résultats
d'apprentissage de toutes les
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



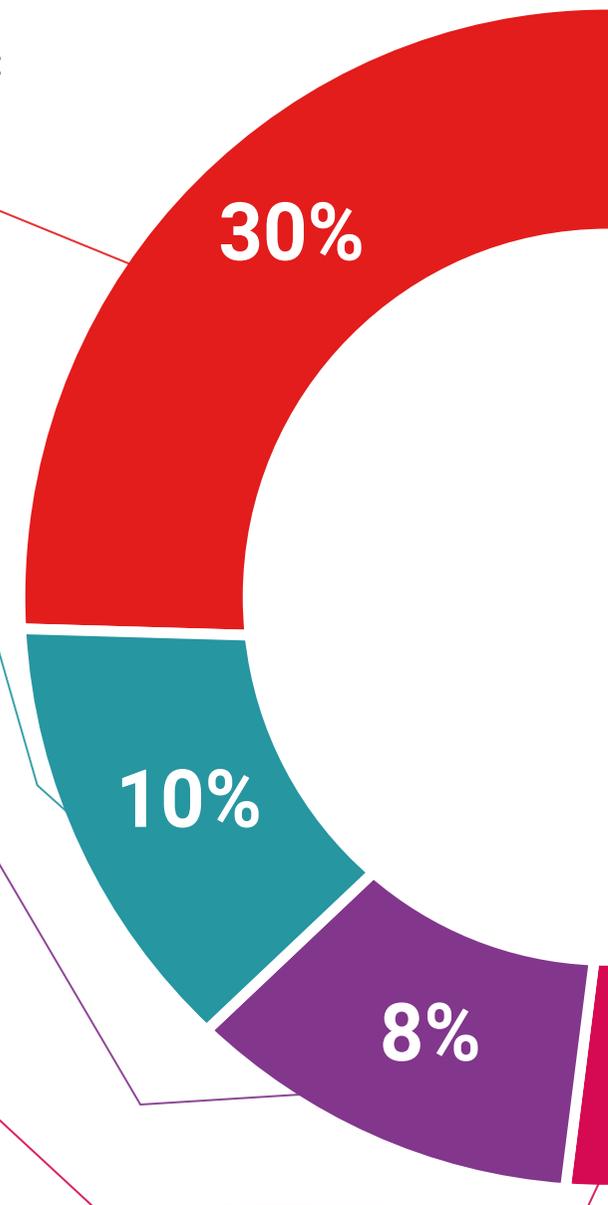
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Design de Mode Virtuel vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre Certificat Avancé sans avoir à vous soucier des voyages ou de la paperasserie”

Ce **Certificat Avancé en Design de Mode Virtuel** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles

Diplôme : **Certificat Avancé en Design de Mode Virtuel**

N.º d'Heures Officielles : **600 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Design de Mode Virtuel

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Design de Mode Virtuel